



COLUMNISTS

Gennaio 1999

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Una volta ancora l'Arbitro trae spunto dalle domande dei lettori di "Chesscafé"

Domanda: Caro Geurt, temo che tu abbia letto male la posizione riportata nell'ultimo, peraltro eccellente, tuo articolo: infatti, supponiamo che il giocatore A abbia il Re ed un Cavallo e il giocatore B abbia il Re ed una Torre e che quest'ultimo termini il tempo. Con i pezzi a disposizione è possibile creare una posizione in cui il Re del giocatore B prende matto (giocatore B: Rh8 e Th7; giocatore A: Rf8 e Cg6). E' sufficiente questo per dichiarare il giocatore B perdente? La partita avrebbe dovuto essere dichiarata patta se non avesse avuto la Torre. Ci sono regole diverse per partite rapide (semilampo) o lampo? **T. Budiman, (Indonesia)**

Risposta: Sì, hai ragione. La partita è persa per il giocatore B. In caso di partita rapida si applica la stessa regola. Per partite lampo le regole sono diverse. L'Articolo C4 del Regolamento per tale tipo di partite dice che un giocatore, per vincere, è sufficiente che abbia "un matto possibile", cioè deve avere forze sufficienti per giungere ad una posizione legale, anche creata con le peggiori risposte, in cui il giocatore che ha la mossa non può evitare di essere mattato alla mossa successiva. Così due Cavalli e Re contro Re non è sufficiente a vincere, mentre invece Re e Torre contro Cavallo e Re lo è.

Domanda: Ovviamente C+R contro T+R non è sufficiente per vincere con un gioco normale, ma il Nero può "aiutare a ricevere matto" in tale posizione. Anche con due Cavalli contro il solo Re, si può "aiutare" quest'ultimo a prendere matto. Io trovo che le espressioni "anche creata con le peggiori mosse" e "non può evitare di prendere matto in 1 mossa" nella stessa frase possono generare un po' di confusione. **Nick Jones, GB**

Risposta: Caro Sig. Jones: Ho riletto la mia risposta e credo proprio che essa sia corretta.

L'Articolo 6.9 dice:

"...la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Altrimenti se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali (ossia con le

risposte peggiori), la partita è patta.”

Domanda: Egregio sig. Gijssen: 1. Dopo aver letto la sua risposta alla domanda del sig. Budiman concernente l'Articolo. 6.9 del Regolamento FIDE vorrei chiedere la sua opinione sui seguenti casi: per esempio, in una partita lampo due Cavalli contro il solo Re è patta se la bandierina del giocatore che sta peggio cade, dal momento che non esiste in questo caso alcun matto possibile, mentre nelle partite a tempo lungo e in quelle a tempo rapido, nella stessa situazione, il giocatore che sta meglio vince in quanto è possibile “creare” una situazione di matto.

Non crede che sia un pò illogico tener conto delle mosse peggiori nelle partite di gioco rapido ed in quelle a tempo lungo e delle migliori nel gioco lampo? Non dovrebbe essere il contrario? (“matto possibile” sufficiente a vincere nelle partite a tempo lungo e in quelle rapide e rendere indispensabile dare matto effettivamente in quelle lampo) Una delle ragioni per cui non mi piace questa regola è che di fatto dare matto con due Cavalli contro Re solo è più probabile in una partita lampo che in partite a tempo rapido o lungo, dal momento che ci si aspetta un gioco migliore in questo tipo di partite che non in quelle. Hai mai portato queste argomentazioni nel Comitato per i Regolamenti? Qual è la tua opinione? **Tomas Micanek, (Repubblica Ceca)**

Risposta: Il problema non è stato discusso nel Comitato per i Regolamenti. La mia opinione è che le tue osservazioni sono valide. In questo momento non possiamo cambiare il Regolamento, ma ti prometto che le tue argomentazioni saranno punto di discussione durante la prossima riunione del Comitato per i Regolamenti.

Domanda Sempre dal sig. Micanek: ho anch'io un suggerimento su come segnare l'offerta di patta sul formulario della partita. Poiché il segno “=” è in uso da molto tempo prima del 1997, anno in cui le regole FIDE furono pubblicate e siccome sarebbe difficile modificarlo in tutti i database, nei libri, etc., credo che il cambio dovrebbe essere apportato nel Regolamento FIDE. Nella Repubblica Ceca, per esempio, alcuni giocatori usano la “R” (per Remise).

Risposta: Il tuo suggerimento funziona bene nella Repubblica Ceca, ma non, per esempio, nei paesi di lingua inglese, dove “R” indica la Torre. La tua lettera, però, mi ha fatto venire in mente una possibile soluzione. Ogni giocatore potrebbe segnare l'offerta di patta nella sua propria lingua. Così, per esempio, i Britannici e gli Americani potrebbero scrivere “D” per “Draw”, i Tedeschi “R” e così via. L'unico problema che rimane è di vedere come i database debbano riportare la richiesta. Ho di nuovo contattato gli editori di “Chess Informant” sull'argomento ed essi mi hanno promesso che mi risponderanno al più presto.

Domanda: Caro sig. Gijssen, nel Regolamento non è specificato se la richiesta fatta in base all'Articolo 10 possa essere ritirata ove la posizione sulla scacchiera fosse sensibilmente cambiata dal momento della richiesta. (Il ritiro della richiesta in assenza di cambiamenti significativi dovrebbe essere trattato alla stregua di una condotta scorretta). Il Bianco fa una richiesta basata sull'Articolo 10 e la partita continua sotto l'attenta sorveglianza dell'arbitro. Durante questa fase della partita il Nero commette un grave errore e il Bianco ottiene una superiorità decisiva. Questi quindi chiede all'arbitro di ritirare la sua richiesta. Lo può fare? Nel momento in cui il Bianco acquisisce una superiorità netta egli segnala che il suo avversario non può più vincere con i normali mezzi. Deve l'arbitro dichiarare la partita patta senza dare al giocatore la possibilità di ritirare la sua richiesta? **Pierre Denommee, Quebec, (Canada)**

Risposta : Questo, secondo me, è uno dei maggiori problemi che si possono presentare con l'Articolo 10. Prima di rispondere alla tua domanda, però, ritengo opportuno ripercorrere la storia più recente di tale Articolo. Dal 1985 sono state introdotte le regole del cosiddetto Quick Play Finish (Ghigliottina). Nel 1994 tali regole sono state utilizzate per la prima volta in una manifestazione FIDE (Olimpiadi del 1994 a Mosca). Sono state applicate tali regole anche ad Erevan nel 1996 e in altre competizioni organizzate dalla FIDE (es. nei tornei zonali). Il punto principale di queste regole era:

“Se l'arbitro è convinto che un giocatore non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con i normali mezzi, o che non è possibile vincere con i normali mezzi, allora deve dichiarare la

partita patta. Questo deve valere anche se una delle due bandierine è caduta”.

Io ho sempre pensato che lo scopo di questo Articolo fosse di proteggere il giocatore che sta meglio, magari con una posizione superiore, ma a corto di tempo. Fino al 1° Luglio 1997 non si poteva richiedere la patta. Nel nuovo Regolamento un giocatore può fare questa richiesta. E io sono ancora convinto che lo scopo di questo Articolo (adesso il numero 10.2 del Regolamento) sia quello di proteggere il giocatore che ha una posizione migliore, ma ha poco tempo per portarla ad una conclusione positiva.

Per la verità al momento questi casi non sono coperti dal Regolamento degli scacchi. Ciò significa che è lasciata all'arbitro ogni decisione. In generale però mi sento di dire, ma come opinione personale e non come presidente del Comitato dei Regolamenti, che un giocatore che ha proposto la patta non può poi vincere la partita. Io non penso che questa teoria sia irragionevole. Sto raccogliendo esempi di casi in cui è stato applicato l'Articolo 10 in modo da poter preparare una proposta intesa a cambiare o ad estendere l'ambito di applicazione. La mia opinione comunque resta: ritirare una proposta di patta non deve essere possibile.

Domanda: Caro Geurt, in un torneo lampo svoltosi recentemente stavo giocando la mossa f2-f4, che era illegale in quanto il pedone era inchiodato sul Re. Non avevo ancora lasciato il pedone (né naturalmente fatto partire l'orologio dell'avversario) quando mi resi conto dell'errore. Così tirai indietro il pedone in f2. Il mio avversario reclamò subito la vittoria, ma io insistetti per continuare la partita. Ci accordammo che, alla fine della partita, avremmo chiesto il parere dell'arbitro. Se la mossa fosse stata giudicata illegale io avrei perso la partita.

Io poi vinsi la partita per il tempo e l'arbitro confermò la mia vittoria sostenendo che io potevo continuare la partita rifacendo la mossa e senza l'obbligo di muovere il pedone “f” visto che anche “f3” sarebbe stata illegale. Ora ti chiedo (l'avrai già indovinato) che decisione avresti preso tu in quella circostanza? **Philippe Leick (Repubblica Sudafricana)**

Risposta: L'Articolo C3 che regola le partite lampo dice:

“Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.”

La prima frase dovrebbe essere applicata al tuo caso. E la situazione è molto chiara. Fino a che un giocatore non ha fermato il proprio orologio e fatto partire quello del suo avversario, un giocatore ha la possibilità di correggere una mossa irregolare. La mia conclusione è quindi che il direttore del torneo avesse ragione.

Domanda Caro Sig. Gijssen: la mia domanda riguarda una delle mie recenti partite. E' stata giocata in un torneo con partite da 120 minuti. La partita finì con la caduta della mia bandierina ma il mio avversario aveva solo un Cavallo e io avevo un pedone in h4. Ho reclamato la patta sulla base dell'insufficiente materiale per vincere posseduto dal mio avversario. In un primo momento l'arbitro mi diede ragione ma più tardi cambiò la sua decisione. Qual è la tua opinione? **IM Guil Russek, (Mexico City).**

Risposta La decisione finale dell'arbitro è stata corretta. E ti spiego perché. Prima di tutto, ci sono posizioni in cui un Cavallo vince contro un pedone di Torre (colonne “a” “h”) ma capisco che non tutti gli arbitri lo sappiano. C'è anche un'altra ragione. Nella prima domanda di questo mese si è discusso un caso di Cavallo contro Torre e, come puoi leggere, se la bandierina cade al giocatore con la Torre, il giocatore col Cavallo vince. Bene, anche se non probabile, è in ogni caso possibile che il pedone venga promosso a Torre. E in questo caso ci sono posizioni nelle quali il giocatore col Cavallo può dare scacco matto al suo avversario.

Domanda Mi chiedevo se esistano una serie di regole o di linee guida per condurre al meglio le esibizioni in simultanea. Secondo me c'è bisogno sia di una serie di regole formali per i giocatori

esperti, sia di un gruppo di linee guida meno severe per situazioni dove quelle regole formali potrebbero essere considerate inadatte. La mia attenzione si concentra più sulle seconde, ma anche una enunciazione delle regole appropriate sarebbe apprezzata.

A scuola tengo spesso simultanee contro bambini che non hanno la benchè minima esperienza di torneo. Giocano solo nei circoli scolastici, pertanto non ritengo giusto essere troppo severi nell'applicazione delle regole, che essi probabilmente nemmeno conoscono, per non rovinare lo spirito del momento ed incoraggiandoli al contempo a barare.

Tristemente, ci sono sempre uno o due bambini, solitamente ragazzini impudenti più motivati a vincere per ottenere maggior considerazione dagli amici, cui non interessa vincere onestamente. Questi sono i giocatori che di continuo giocherellano con i pezzi, provando delle mosse mentre tu sei impegnato su un'altra scacchiera (cosa che tollero nonostante il rischio che possano non rimettere i pezzi sulle case giuste) e poi si scagliano contro il giocatore che tiene la simultanea richiedendogli di rispettare la regola del pezzo toccato-pezzo mosso quando questi corregge un errore, e ritenendo di essere stati beffati, abbandonano in modo plateale. Semplicemente queste situazioni non sono accettabili ed io per evitare che si presentino ho fatto mia la pratica di annunciare le seguenti linee guida: esse valgono solo se non c'è necessità di terminare le partite rapidamente.

- 1. Non si applicherà in modo rigido la regola del pezzo toccato-pezzo mosso, così da non provocare discussioni.*
- 2. Se tu non sei pronto a muovere quando io arrivo, dici "passo" ed io passo oltre. Altrimenti io perdo tempo.*
- 3. Se tu esiti visibilmente quando io arrivo, io dirò immediatamente "tu non sei pronto" e passo oltre. Così io non perdo tempo. Fai la tua mossa la prossima volta che torno.*
- 4. Se tu muovi in modo deciso quando arrivo, quella è la tua mossa, a meno che non sia un'evidente svista nel qual caso ti permetterò di ritirarla facendoti rilevare quello che non hai visto. Tu puoi fare un'altra mossa la prossima volta che passo. Questo assicura una partita interessante e non rovinata da una mossa infelice.*
- 5. Data la regola 4, tu non puoi ritirare la tua mossa, a meno che io non ti offra di farlo.*
- 6. Per riguardo verso chi tiene la simultanea, una volta che io ho fatto una mossa sulla successiva scacchiera, io non posso ritirare una mossa alla tua scacchiera. Ma se mi accorgo di aver fatto un evidente errore, prima di fare la mia mossa sulla prossima scacchiera, io posso fare una mossa diversa. Questo è per ottenere lo stesso risultato: che una partita interessante non sia rovinata da una mossa sbagliata*
- 7. Tu devi aver fiducia che io applichi le regole 4 e 6 in modo onesto.*
- 8. Lo scopo di queste regole è che il vincitore abbia potuto controbattere delle mosse ragionevoli con altre migliori e si giochi una buona partita in cui possa vincere o l'uno o l'altro piuttosto che un confronto a senso unico che non è molto divertente nè per te nè per me. Voglio impegnarmi per ottenere una vittoria e non trovarmela offerta su di un piatto d'argento e così penso sia anche per te. E' molto più soddisfacente in questo modo.*

Ho due domande: questo potrebbe essere considerata una soluzione elegante al problema di ottenere una buona partita giocata con spirito sportivo senza essere troppo rigidi o troppo punitivi? Conosci un metodo migliore? **Bruce Birchall, Londra, (Inghilterra)**

Risposta Prima di tutto, vorrei ringraziarti per il tuo contributo a questa rubrica. Penso sia molto prezioso. Non ci sono regole specifiche per le simultanee. Attualmente ogni organizzatore stabilisce le proprie, molte volte consultandosi col giocatore che tiene la simultanea.

Sono completamente d'accordo con te che sia saggio avere una serie di regole formali ed una serie di regole più flessibili. Quando Kasparov gioca contro la squadra di Israele si utilizzeranno le prime, quando tu giochi contro i tuoi alunni si utilizzeranno le seconde. Le regole flessibili che hai descritto mi piacciono molto e sono pronto a discuterle nel Comitato dei Regolamenti. Per le simultanee giocate con regole severe mi piacciono le seguenti:

- 1. E' proibito analizzare e discutere la partita con altri giocatori e spettatori.*
- 2. Nel momento che il simultaneista si presenta davanti alla scacchiera il giocatore deve fare la sua mossa.*
- 3. Per il giocatore vale la regola del pezzo toccato-pezzo mosso.*
- 4. Per chi tiene la simultanea la regola è: può cambiare la sua mossa prima di fare una mossa sulla scacchiera successiva.*

Attendo repliche dai lettori.

Domanda Egregio Sig. Gijssen:

(i) Qualche tempo fa in una situazione di zeitnot (ristrettezza di tempo) reciproco un mio avversario fece una mossa irregolare (sicuramente in modo involontario). Ne restai tramortito. (da dove è arrivato questo pezzo? - pensavo) tanto che mi occorsero 10 secondi per realizzare che si trattava realmente di una mossa irregolare. Cosa sarebbe successo se la mia bandiera fosse caduta prima che io (od un arbitro) mi fossi accorto della mossa illegale ed avessi fermato l'orologio?

(ii) Qualche anno fa giocando un torneo a Bled, in Slovenia, il mio avversario (un ben noto appassionato del gioco in condizioni di zeitnot reciproco) aveva una posizione tecnicamente vinta ma era in uno zeitnot terrificante dovendo giocare circa 20 mosse in un minuto (io avevo ancora un sacco di tempo). Abbastanza comprensibilmente smise di segnare le sue mosse per muovere più o meno in modo istantaneo. Io avevo lasciato un piccolo contenitore di vetro sopra il mio formulario, cosa che faccio spesso, appartenendo alla scuola di quelli che scrivono le mosse prima di giocarle. A questo punto interviene un arbitro insistendo nel dire che il mio formulario deve rimanere visibile all'arbitro in ogni momento. Sono sicuro che fosse nei suoi diritti fare questo, ma io penso anche che non sia il caso che un giocatore che da lungo tempo non segna le sue mosse abbia il diritto di ottenere indicazioni come il numero delle mosse, né dall'arbitro né dal suo avversario (o da qualsiasi altra persona) e debba giocare fino alla caduta della bandierina sperando di aver fatto il numero di mosse richiesto per quel controllo di tempo. In questo caso il mio avversario (per inciso un giocatore molto corretto) poté accertarsi esattamente di quando erano state giocate le 40 mosse grazie ad un'occhiata di sfuggita al mio formulario. Il tuo commento?

(iii) Una attenta lettura della tua rubrica indica che un grande numero di contrasti nasce dalle mosse illegali giocate nelle fasi concitate del controllo di tempo. Visto che in molti sospettano che alcune di queste mosse illegali possano essere veramente volontarie, non sarebbe meglio che queste mosse illegali portassero automaticamente alla sconfitta in tutte le diverse modalità di gioco?

Penso che assieme all'introduzione degli orologi Fischer come standard questo renderebbe molto più facile la vita di un arbitro. Cosa ne pensa? **Charles Kennaugh, (UK)**

Risposta

(i) L'**Articolo 7.4** dice:

“Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale...dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità... Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13...”

L' **Articolo 6.13** dice:

“Se si verifica una irregolarità...l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per determinare i tempi che devono essere indicati dagli orologi”

Questi due Articoli dicono molto chiaramente quello che deve fare l'arbitro. C'è solo un problema. L'Articolo 7.4 dice che l'irregolarità deve essere trovata DURANTE LA PARTITA e posso immaginare che l'avversario dirà che la partita è terminata nel momento della caduta della bandierina. Secondo me questa motivazione non è accettabile.

Mi riferisco all' **Articolo 5.1**. Esso dice:

“La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario con una mossa LEGALE.”

Perciò diremo che se un giocatore non completa il prescritto numero di mosse nel tempo a disposizione, la partita sarà persa dal giocatore, sempre che l'ultima mossa del suo avversario sia stata una mossa legale.

(ii) Questo è già stato discusso parecchie volte nei miei articoli.. L'arbitro non dovrebbe agire in questo modo.

(iii) Son d'accordo con lei che la sua proposta renderebbe più semplice la vita dell'arbitro. Ma non penso sia una buona proposta. Penso che il numero di mosse illegali giocate deliberatamente sia molto piccolo. Mi pare che i giocatori facciano questo deliberatamente solo in partite lampo. Ma nelle partite lampo la penalizzazione, se l'avversario se ne accorge, è costituita dalla perdita della partita.

Domanda Egregio Sig.Gijssen: io so che molti giocatori non sono contenti dell'attuale sistema di calcolo del punteggio ELO. C'è uno svantaggio così ovvio e facile da correggere che mi stupisce non sia ancora stato discusso dalla FIDE. Il problema è che l'esistente sistema ELO non considera il colore dei pezzi quando stima il risultato atteso dei giocatori. Per esempio, se due giocatori di pari punteggio stanno giocando un incontro di 20 partite ed uno di essi ha il Bianco in tutte le partite, il punteggio atteso per entrambi i giocatori sarà di 10 punti nonostante sia ovvio che il giocatore con i pezzi bianchi abbia un certo vantaggio (le statistiche effettuate sul Megadatabase mostrano una percentuale di vittoria per il Bianco del 56-57%). Naturalmente un incontro come quello dell'esempio è pura fantasia ma specialmente nei tornei a squadre succede che alcuni giocatori abbiano una serie squilibrata di partite col Bianco e col Nero da avere un impatto non irrilevante sul proprio punteggio ELO. Ho parlato di questo problema con alcuni Grandi Maestri e tutti hanno concordato su questo mio punto di vista. In ogni caso, il modello matematico per evitare questo nonsenso è molto facile e posso offrirlo alla FIDE assieme a qualche altra miglioria del sistema del punteggio se c'è qualche possibilità che i miei suggerimenti possano essere presi in considerazione seriamente. Mi piacerebbe conoscere la sua opinione. **Michael Waitz, Direttore tecnico della scuola per Grandi Maestri, San Pietroburgo, (Russia).**

Risposta Ho parlato di questo con il Sig. Markkula dalla Finlandia. Egli è il Presidente del Comitato dei Titoli e del Punteggio Elo. E ad essere onesti sono stato un pò sorpreso dalla sua risposta. Mi ha detto che le statistiche mostrano questo vantaggio del 56% solo per i giocatori del livello più alto cioè i super Grandi Maestri, mentre ad un più basso livello il vantaggio non è più così chiaro. Nel gennaio del 1999 la FIDE registra più di 30000 nomi. Probabilmente lei può provare che l'affermazione del sig. Markkula è sbagliata. In questo caso la discussione continuerà.

Domanda Egregio Sig. Gijssen: Leggo abitualmente la sua rubrica su Chesscafé e l'apprezzo molto. Continui nel suo ottimo lavoro. Io sono un semplice arbitro di tornei locali. Ma le situazioni ed i problemi sembrano essere gli stessi ad ogni livello. C'è una regola che ho qualche difficoltà a comprendere e mi piacerebbe avere un suo commento.

Sto parlando della regola che stabilisce che non si può “predeterminare” il risultato di una partita

prima che essa inizi. Intendo che, come vediamo qualche volta in tornei a sistema svizzero, non si può concordare il risultato di una partita col proprio avversario prima dell'inizio stesso della partita (per dividersi un premio in denaro per esempio). Capisco questo e sono perfettamente d'accordo.

Comunque restano sempre quelle patte in poche mosse. Un arbitro nazionale del Quebec (Canada) ha scritto un documento su quale interpretazione arbitrale dovrebbe avere questa regola. Nella sua interpretazione anche patte in 2 mosse devono essere accettate dall'arbitro di un torneo. Questo perché, secondo lui, la regola si applica solo per questioni PRE-determinate di una partita e non per quello che accade DURANTE la partita.

Io capisco che qui in Quebec siamo piuttosto isolati dal resto del mondo (scacchistico) e che non abbiamo giocatori che possano vivere con i soldi guadagnati in tornei od incontri. Io posso amministrare la cosa dando libertà di azione ai giocatori (particolarmente durante l'ultimo turno di un torneo). Comunque non mi è chiaro cosa dovrebbe fare l'arbitro in queste situazioni. Ha qualche alternativa?

Le racconto brevemente un episodio avvenuto qui nel 1998. In un torneo provinciale a Maggio, due Maestri Internazionali ed un Maestro FIDE erano i chiari favoriti per vincere i premi della loro categoria. Il torneo a sistema svizzero era di 5 turni. Nel terzo turno uno dei Maestri Internazionali ed il Maestro FIDE pattarono tra loro in 6 mosse. Come arbitro del torneo accettai la patta ma domandai loro di giocare possibilmente un po' più a lungo nei successivi turni. Nel quarto turno l'altro Maestro Internazionale ed il Maestro FIDE concordarono patta alla 12a mossa. Nel quinto ed ultimo turno i 2 Maestri Internazionali pattarono alla 18a mossa (senza alcun gioco vero sulla scacchiera secondo me) Naturalmente alla fine i tre Maestri divisero tra loro i premi.

Si poteva fare qualcosa per impedire questo? Farli continuare a giocare la loro partita? Accettare il risultato come me lo hanno presentato? C'è qualche regola contro questo tipo di comportamento nel gioco degli scacchi? Ci dovrebbe essere qualcosa? **Serge Archambault, Montreal, Quebec, (Canada)**

Risposta Sono consapevole di questi comportamenti ma è molto difficile fare qualcosa contro di essi. La sola cosa che raccomando è che gli organizzatori pubblicino una lista di giocatori che fanno queste patte rapide di frequente. So di molti organizzatori che invitano solo giocatori cui piace combattere. Una lista di giocatori che concordano preventivamente le patte sarebbe molto utile per gli organizzatori.

Domanda Egregio Sig. Gijssen: ho parecchie domande riguardanti il Regolamento del gioco degli Scacchi:

(i) Cosa succede se, in una partita lampo o di gioco rapido dove ai giocatori non è richiesto segnare le mosse, si presenta una posizione illegale? Esempio: E' il turno di muovere del giocatore A ed egli si accorge che ha 2 Alfieri campochiaro senza che vi sia stata alcuna promozione. Entrambi i giocatori concordavano sul fatto che all'inizio della partita tutto fosse OK. Siccome nei Regolamenti del gioco lampo e del gioco rapido questo caso non è considerato, leggiamo le regole del gioco "normale" e troviamo l' **Articolo 7.4**

"dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità"

o se non può essere ripristinata,

"la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità".

Dobbiamo ritornare all'inizio della partita, dobbiamo continuare a giocare oppure dobbiamo giocare una nuova partita? Non dovrebbe essere specificato nel Regolamento del gioco rapido e lampo?

(ii) In una partita lampo, il giocatore A porta un pedone in ottava ma non trovando una Donna prende una Torre, la mette sulla scacchiera a rovescio ed esclama "Donna!" Il suo avversario non

dice niente, ma quando il primo giocatore muove la sua “Donna”, egli reclama la vittoria spiegando che il giocatore A aveva mosso la sua Torre come se fosse una Donna commettendo una mossa illegale. Cosa succede in questo caso?

(iii) In una partita di gioco rapido entrambe le bandierine cadono. Secondo l’Articolo B8 la partita è patta. Ma può l’arbitro fermare la partita per segnalare che le bandierine sono cadute? L’ **Articolo B6** dice:

“La bandierina si considera caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L’arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina.”

Cosa succede se i giocatori non chiamano l’arbitro e continuano a giocare ad oltranza?

(iv) Un giocatore che ha meno di due minuti di tempo reclama patta asserendo che il suo avversario non può vincere con “mezzi normali”. L’arbitro decide di differire la sua decisione. Quindi cade la bandierina del giocatore non-reclamante. Qual è il risultato della partita? Quand’è che l’arbitro deve dichiarare la partita patta: (a) Quando il giocatore a cui è caduta la bandierina stava tentando di (od era in grado di) vincere; (b) Quando il giocatore a cui è caduta la bandierina non stava tentando di (o non era in grado di) vincere; o (c) in tutti i casi.

Io penso che dovrebbe essere patta quando la posizione è patta (per esempio come in “b”) e che quello sarebbe il risultato se la bandierina del reclamante cadesse. Qual è la sua opinione?

Infine, vorrei far notare una cosa. Nella sua risposta a Ernesto Pereda riguardo ai reclami di patta quando l’avversario non può vincere “con mezzi normali” lei scrisse, “In ogni caso questi reclami in partite a gioco rapido e lampo non sono possibili. Bene, è chiaro per le partite lampo, come specificato nell’Articolo C5, ma nel Regolamento del gioco rapido l’Articolo B5 permette ad un arbitro di “attuare decisioni in base agli Articoli 4 e 10, unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.” Questo significa che un reclamo così è possibile. **Arturo Gonzalez Pruneda, (Spagna)**

Risposta

(i) In una partita di gioco rapido sarà applicato il Regolamento “normale”. Ciò significa che dobbiamo tornare indietro alla situazione nella quale è stata giocata la mossa illegale. Io capisco molto bene che questo è quasi impossibile, in quanto non ci sono formulari a disposizione. Capisco anche che il programma di un torneo non consenta di disputare un’altra partita. La sola soluzione pratica è, secondo me, continuare la partita.

Tuttavia, L’ **Articolo B4 del Regolamento del gioco rapido** dice:

“Una volta che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l’errata posizione dei pezzi, l’orientazione della scacchiera o la taratura dell’orologio.”

Questo Articolo è una deviazione del Regolamento del gioco degli scacchi “normale”. La ragione di questa deviazione è il programma del torneo da rispettare.

In una partita lampo la situazione è differente. L’**Articolo C3 del Regolamento del gioco lampo** dice:

“Una volta che l’avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.”

Ciò significa che la partita continuerà nonostante la mossa illegale. Perciò una partita con 2 Alfieri dello stesso colore senza promozione è possibile.

(ii) Ripeto quello che ho già detto in articoli precedenti. Se un giocatore ha bisogno di una

Donna in seguito ad una promozione di un pedone, e la Donna non è disponibile, egli deve fermare gli orologi e chiedere l'aiuto dell'arbitro. Questo si applica sia in partite normali che in semilampo o lampo

(iii) L' **Articolo B8 del Regolamento del gioco rapido** dice:

“Se entrambe le bandierine sono cadute, la partita è patta.”

Questo Articolo dice chiaramente che la partita è finita. L'arbitro deve intervenire e sancire la patta.

Il caso di arbitro non presente e giocatori che continuano la partita dopo la caduta di entrambe le bandierine è secondo me poco probabile. Il tempo totale disponibile per il turno è finito ed è abbastanza normale che l'arbitro si occupi delle partite che sono ancora in corso. Se l'arbitro non si presenta e la partita ha un risultato diverso dalla patta (scacco matto od abbandono di un giocatore) questo risultato rimane.

(iv) Io ho già discusso questo caso in questa rubrica. Non è coperto dal Regolamento FIDE. Genericamente parlando il reclamante non merita di vincere la partita.

(v) Hai ragione. E' possibile richiedere la patta in base all'Articolo 10 in una partita di gioco rapido.

Domanda Sig. Gijssen: Il nuovo progetto del Regolamento FIDE mi ha costretto a fare qualche ricerca.

La regola riguardante l'arrivo in ritardo di un giocatore era chiaramente segnata nella sezione della conclusione della partita (Articolo 10 nel Regolamento del 1993). Ora la trovo nella sezione dedicata all'orologio per gli scacchi (Articolo 6 nella versione del 1997) L'Articolo 6.6 non dovrebbe essere spostato nell'Articolo 5 visto che la regola non ha niente a che fare con l'orologio per gli scacchi ma riguarda il tempo precedente all'inizio della partita? **Albert Van Camp, (Belgio)**

Risposta Gli Articoli 1-5 riguardano le regole generiche di gioco. Gli Articoli 6-14 riguardano le regole di torneo. E' opinione del Comitato dei Regolamenti che l'arrivo in ritardo di un giocatore appartenga alle regole di torneo.

*Avete una domanda per Geurt Gijssen? Forse risponderà in un articolo futuro.
Mandate le domande a:*

[mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A Question for Geurt Gijssen](mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A%20Question%20for%20Geurt%20Gijssen) Per favore includete il vostro nome e Paese di residenza.

Copyright 1999 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 1999 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.
"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Paolo Dimoreto